

**Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade**

O LOGRO

Curta-Metragem

Ig Uractan Freitas Carvalho

08/31425

Brasília

Fevereiro / 2013

**Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade**

O LOGRO

Curta-Metragem

Ig Uractan Freitas Carvalho

08/31425

Curta-Metragem apresentado como
requisito para obtenção do grau de
Bacharel no curso de Comunicação Social
habilitação Audiovisual pela Faculdade de
Comunicação da Universidade de Brasília.

Orientadora: Professora Érika Bauer de
Oliveira

Brasília

Fevereiro / 2013

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação Social
Departamento de Audiovisual e Publicidade

Ig Uractan Freitas Carvalho
08/31425

Projeto Experimental aprovado em ____/____/____ para obtenção do grau de Bacharel
em Comunicação Social habilitação Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA:

Erika Bauer de Oliveira

David Rodney Lionel Pennington

Dácia Ibiapina da Silva

Mauro Giuntinni Viana (Suplemente)

Dar vida e viver personagens.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha família e amigos, que sempre me deram apoio e conforto para encarar todo o processo de graduação e deste projeto; a todos que me deram ouvidos para falar a respeito e, ao mesmo tempo, desenvolver o roteiro deste filme; a minha orientadora, Érika Bauer, sempre me "sacudindo" para novas idéias com poucas palavras; a equipe, pela coragem e o comprometimento de participar deste filme: ao elenco, por se exporem tanto no ofício de emprestar seus corpos para os personagens de "O Logro"; ao professor David Pennington, que nos cedeu sua casa para fazermos inúmeras reuniões deste e de outros projetos, além de nos presentear com suas espetaculares macarronadas e sua energia motivadora; as produtoras parceiras, Chá com Nozes e Caza Filmes, por colocar em nossas mãos equipamentos tão caros acreditando neste projeto; e a todos que indiretamente contribuíram para que este filme fosse realizado.

SUMÁRIO

RESUMO	7
INTRODUÇÃO.....	8
ROTEIRO	9
A DIREÇÃO E A EQUIPE.....	17
A EQUIPE	18
A DIREÇÃO E O ELENCO.....	26
O ELENCO	30
FICHA TÉCNICA.....	34
AS GRAVAÇÕES	35
MONTAGEM	38
CONCLUSÃO.....	42
REFERÊNCIAS	44
ANEXOS	45

RESUMO

O Logro é um projeto de um curta-metragem de ficção com duração de 20 minutos. O filme conta a história de um menino que mora com o avô em uma casinha no interior do cerrado. Seu avô, sem saber porque, pede para o neto lhe fazer uma compra na cidade. Sem alternativa, o menino é forçado a caminhar pelo cerrado à pé. No meio do caminho, ele desmaia e é encontrado por dois assaltantes: um viajante e um homem que acredita ser o lobo guará. Os assaltantes desenvolvem um plano para tomar o dinheiro do menino. Mesmo sendo o alvo dos bandidos, o neto consegue comprar o que o avô lhe pediu. Ao voltar para casa, no entanto, ele descobre que o avô não sabe mais porque pediu para fazer a tal compra.

Além da narrativa apresentada, este projeto também assume seu caráter experimental no uso dos recursos de linguagem audiovisual, principalmente, no que tange a área de direção cinematográfica. Tenho "O Logro" como um primeiro filme para o uso de tudo aquilo que acredito ser bom para um filme, muito mais do que uma busca pessoal por um estilo de dirigir. É uma espécie de primeiro desabafo depois de todo o aprendizado adquirido na UnB.

PALAVRAS-CHAVE: cinema, cerrado, curta-metragem, cinema universitário, filme digital, alegoria, lobo guará, direção.

INTRODUÇÃO

Nunca tive nenhuma crise na faculdade. Estava claro para mim que iria dirigir um filme em algum momento, mas a necessidade de me sustentar sozinho em Brasília diminuiu as possibilidades de exercer a função de diretor, por conta da intensidade deste trabalho. O Projeto Experimental em Audiovisual surge, portanto, como a última oportunidade para a realização da minha primeira direção com o curta "O Logro".

Como a minha realidade de trabalhador e estudante não ia mudar por tão cedo, tive que continuar fazendo tudo que já fazia: trabalho e demais disciplinas da UnB. Somando, agora, a direção deste curta-metragem.

Além deste esforço, precisei usar minha poupança para financiar este projeto. O sacrifício financeiro foi necessário e a realização de "O Logro" foi o melhor investimento que fiz.

ROTEIRO

“Não pense, no entanto, que você só pode começar a escrever quando tiver as intenções totalmente claras em sua cabeça.” (SARAIVA, 2009, pág.41)

Talvez o roteiro de “O Logro” tenha surgido da forma mais improvável para um roteiro de filme. Sempre ouvi falar que o surgimento de roteiros ou ideias para filmes vinham de estímulos de outras manifestações artísticas (outros filmes, fotografias, música...) ou vivência do roteirista e/ou realizador (uma viagem, um romance, um trauma...). No entanto o roteiro do deste curta veio de uma limitação de produção que eu mesmo impus. Sabia que não era simples fazer um curta-metragem, muito menos barato. Por mais que tivesse amigos e equipamentos a disposição, teria que desembolsar algum dinheiro para produzir este curta. Ainda bem que fiz alguns cursos técnicos em pós-produção, que me renderam trabalhos e uma simbólica poupança. Já podia pagar a comida da equipe e o mínimo necessário para a realização da obra. Claro que precisaria de algumas regras para conseguir fazer este filme com um orçamento tão limitado e a primeira foi: “tem que ser um roteiro de poucos personagens e que gere o menor gasto possível com a direção de arte”.

A direção de arte precisa de gastos aparentemente supérfluos para dar o mínimo de qualidade a um filme. Em experiências anteriores, vi diretores de arte pintar paredes, trocar móveis, pregar cortinas, etc. Essas “coisinhas da arte” custam muito, pois gasta-se com pregos, martelos, tintas, etc. Como o orçamento era muito limitado, meu roteiro não poderia ser em locações internas.

Resumir a poucos personagens não me parecia ruim, afinal o tempo de um curta-metragem não permite uma maior profundidade a muitos personagens. Obviamente que precisaria ter um trabalho mais atencioso aos poucos personagens que me restaram.

Essas regras, no entanto, não me ajudaram a chegar a uma ideia concreta do roteiro do curta. Muito pior, as regras passaram se tornar um obstáculo criativo.

“O problema não é começar a escrever, mas continuar escrevendo e renovar a inspiração. Não raramente sabemos onde estamos indo; escrever é um processo de descoberta.” (MACKEE, 2006, pág.117)

Em uma das aulas de Argumento e Roteiro da professora Erika Bauer, que não foi escolhida por acaso para ser minha orientadora, aprendi a deixar de lado minhas ideias iniciais de forma a me ajudar a ter um novo olhar sobre elas. Este breve intervalo também deveria ser acompanhado da não exigência de regras (poucos personagens e pouco gasto), já que as considerava o motivo do meu bloqueio com a escritura do roteiro. Foi durante este processo de “arejamento criativo” que me deparei com um desenho que sempre assisti na infância: pica-pau.

O desenho animado mostrava um episódio onde o pica-pau caminhava pelo deserto com uma mala. Ele estava completamente cansado e com sede. Para a sorte do passarinho, Leôncio, um personagem que também aparece na mesma série deste desenho, está com uma charrete cheia de conforto e serviços de bordo. Sem dinheiro e querendo entrar na charrete, pica-pau seduz Leôncio com artigos femininos, incluindo pernas postiças, que ele carregava em sua mala. Leôncio se apaixona pelas novas pernas do pica-pau (também vestido de mulher) e o deixa entrar na carroça servindo-lhe um banquete. Cheio de fome o pássaro come toda a comida de forma tão voraz que engole a própria peruca, revelando seu disfarce. Leôncio expulsa pica-pau de sua carroça e é aí que o desenho desenvolve seu formato padrão: uma sequência de peripécias onde um ganha e o outro perde.

Ao ser expulso da charrete, pica-pau se assusta com um anuncio de um pedido de recompensa pela cabeça de Zeca Urubu, outro personagem da série e o bandido local

do episódio em questão. Ao se recuperar do susto, o passarinho arranca a imagem do vilão e usa como disfarce para assaltar o Leôncio em um ato de vingança. Ao conseguir roubar a charrete, pica-pau tem um breve momento de calma até que o verdadeiro Zeca Urubu o encontra. O assaltante faz o que manda o script, sai a caça do Pica-pau e volta o jogo de caça e caçador, típicos desses desenhos. No final, como sempre, pica-pau leva a melhor.

Esse breve resumo do episódio aparece nessa memória para exemplificar o que ele me trouxe de novas ideias quanto ao roteiro. Primeiramente ele atendia a uma parte da minha regra: poucos personagens.

O mais importante é que, exatamente quando acabou o desenho, pensei: três personagens no cerrado. A associação do deserto ao cerrado foi imediata. Assim atendi a segunda parte da regra, pouco gasto. Neste caso, pouco gasto com a Direção de Arte. Bastavam-me os figurinos já que o cenário estava por conta da natureza.

Obviamente que não escrevi o roteiro baseando-me apenas em um episódio de Pica-pau. Outras referências se somaram no processo de escrita. O roteiro falava de personagens andando por grandes cenários desolados em plena época da seca. Por isso, não podia deixar de rever filmes com esta temática. O Grande Sertão Veredas, Vidas Secas, o Auto da Compadecida e filmes do Glauber Rocha.

Com mais referências acumuladas, cheguei na primeira versão do meu roteiro. Neste momento ele se chamava “Cinco passos” e seu argumento era: Um menino sai da casa, onde mora com o avô e um cachorro, para lhe comprar um remédio. No meio do caminho ele desmaia por causa do forte calor. O menino é encontrado por um viajante e eles seguem sua jornada rumo a cidade. No meio do caminho eles se deparam com um ser: meio homem, meio lobo guará. O viajante morre de medo deste homem e sai correndo. O menino é agredido pelo homem-lobo, mas consegue fugir com o seu

dinheiro. Em seguida o menino chega na cidade para comprar o remédio pedido pelo avô, mas o farmacêutico só tem uma outra opção de droga. Para curar o avô, o menino precisaria conseguir um pedaço de rabo do tal “homem-lobo-guará” e deixa-lo em conserva no remédio vendido pelo farmacêutico. Ao sair da cidade o menino e o viajante começam a pensar em como abater o homem-lobo. Para a surpresa dos personagens e azar do homem-lobo, o cerrado teve uma de suas tradicionais queimadas e o homem-lobo morre. O rabo dele é a única coisa que lhe resta, para a sorte do menino. Com o remédio completo nas mãos o menino chega em casa. Porém algo parece errado e, ao entrar em casa, o menino se depara com o avô morto, mastigado pelo cachorro que morava por ali e deixa definitivamente o seu lar.

Este argumento não era nada interessante.

O nome Cinco passos foi dado com a intenção de marcar as cinco experiências vividas pelo menino. A saída de casa sozinho (1), a sobrevivência ao calor da seca do Cerrado (2), as relações com outras pessoas com seus interesses próprios (3), a morte do avô (4) e a partida definitiva para além do lar (5).

Nesta primeira versão do roteiro o menino compartilhava de cachaça com o viajante e a forma como o avô morria era bastante brutal. O *non sense* era mais forte, mas o roteiro ainda estava longe de ficar pronto.

Uma das coisas que favoreceu para a escrita do roteiro foi a sua formatação para projetos de editais de incentivo. Tanto o FAC (Fundo de Apoio a Cultura) quanto o Minc (Ministério da Cultura) reprovaram o projeto. Isso não me desesperava porque não esperava ganhar um edital na primeira vez em que concorria. Por outro lado, a reprovação nesses projetos me fazia perceber que o texto não estava pronto.

Foram muitas alterações. O menino passou a não beber cachaça com o viajante lá para a sexta versão. O avô deixou de ser mastigado pelo cachorro da na sétima versão. O viajante deixou de ser amigo do menino na oitava versão, etc.

Enquanto escrevia o roteiro, concluí que definir o nome do filme poderia me ajudar a melhorar o texto. Os nomes, desta forma, mudaram. Primeiro vieram os que terminavam com Passos: Três Passos, Quatro Passos e Cinco Passos. Eram nomes péssimos, tanto em sonoridade quanto em falta de criatividade e todos se relacionavam com a quantidade de transformações que o menino sofria.

Deixei o nome de lado e voltei para a ideia do filme. Ele não se passava na Caatinga e os filmes que tinha assistido, até então, sempre referenciavam essa característica ambiental do Nordeste de alguma forma e, portanto, filmes nacionais onde os personagens vagam por locais desolados, tem um pouco do universo nordestino, achava que “O Logro” não deveria ser assim. Discutindo sobre isso com o Elias Guerra e tentando chegar a alguma peculiaridade do cerrado, concluimos que a Catira era uma música característica do Centro-Oeste e que poderia ser usada para dar um tom menos “Nordeste” para o filme. Como o mote do filme continuava (um menino que atravessa o cerrado para chegar na cidade), pensei que seu nome poderia ser o mesmo nome da cidade em que o menino compraria o remédio do avô. Veio, então o nome “Catira do Divino”. Um nome com boa sonoridade e parecia ser o nome de uma cidade do interior e, portanto, caía bem.

Catira do Divino permaneceu como nome do curta até o início da produção quando vieram algumas críticas a ele. Muitos diziam que parecia nome de documentário ou que era muito feio e de péssima sonoridade. Não tinha dado muita atenção ao que diziam até que comecei a pesquisar mais sobre o som da catira.

A catira é uma dança folclórica composta por um violeiro e vaqueiros ou lavradores, que acompanham batendo palmas e os pés (cabe colocar alguma citação). No desenrolar da pesquisa, senti que a catira não tinha nada a ver com o filme e o nome de “Catira do Divino” evocava esse som, que não tinha mais a ver com este curta. O filme ficou sem nome até começar a pós-produção.

Voltando então ao pica-pau, vi que o nome daquele episódio, que me deu o “start” para escrever o roteiro se chamava “O grande logro”. A palavra “logro” tinha tudo a ver com o que eu esperava do filme.

Logro - 1. Ato ou efeito de Lograr 2. Artificio para iludir: burla, trapaça, fraude, cilada.

Lograr - 1. Gozar, fruir, desfrutar 2. conseguir; obter.

Tanto o filme quanto o desenho, tinham como tema a série de trapaças e ciladas que os personagens fazem uns com os outros. Num primeiro momento o menino é vítima de uma cilada criada pelo viajante. Em seguida, o viajante e o homem-lobo se iludem de terem obtido o que queriam do menino. Ao reencontrar o menino, o Homem-lobo resolve enganar o viajante antes de entregar o suposto saquinho de dinheiro. Por fim, o menino, sabendo que não tinha as lobeiras que o homem-lobo queria, sustenta a mentira de que os pequis são a tal fruta, tão desejada pelo homem, para poder recuperar o que tinha comprado para o avô. Ele também tenta lograr.

A trapaça é um subtema do filme. Os personagens se veem necessitados de realizar pequenas fraudes para fazer prevalecer seu interesse.

No final do curta, o menino volta para casa, mas acaba ganhando algo para si, um amadurecimento. Mesmo que o avô revele não saber o motivo pelo qual ele mandou o neto se aventurar no cerrado, o menino consegue um certo amadurecimento. Se

considerarmos que o avô esperava por esse amadurecimento do neto, ele torna-se o agente do grande logro do neto.

O nome Grande Logro tinha um tom épico e pretensioso, que não me interessavam. Quase que intuitivamente decidi por “O Logro”. Logro não é uma palavra muito comum, o que casa muito bem com a proposta do filme de apresentar uma história que se passa em um mundo alegórico. Além disso, este nome resume de forma satisfatória os acontecimentos do filme.

O processo de escrever um roteiro é muito mais rico quando se pode contar com outras pessoas. Pedi e permiti que varias pessoas lessem o roteiro e dessem sua opinião. Sempre fiz o possível para que os leitores tivessem espontaneidade nas suas avaliações do texto. Um pequeno desafio que tive foi o de tentar ampliar meu ponto de vista sobre meu próprio trabalho para não me fechar nas mesmas ideias. Para isso usei duas estratégias. A primeira foi, novamente, deixar o roteiro de lado e fazer um intervalo no processo em busca de *insight's* sobre o que fazer para prosseguir. A segunda, e considero esta estratégia mais interessante, foi de rescrever o roteiro conforme as críticas dos outros. Mesmo que não concordasse com o que alguém me dizia sobre o roteiro, reescrevia com esse novo olhar para entender porque não concordava. Uma das sugestões, por exemplo, foi de colocar o homem-lobo como um personagem mais “bonzinho”. Jamais tinha pensado nisso e sequer concordava. Mas, como mandava a proposta da minha estratégia, escrevi o roteiro pensando em um lado “bom” deste personagem. Ele ganhou novas nuances. Este exercício de mudar característica dos personagens deixaram-nos menos maniqueístas. Desta forma, os personagens iam amadurecendo e, conseqüentemente, o roteiro também.

Um grande confronto que fiz ao roteiro, foi submetê-lo a leituras coletivas com a equipe tanto para apresentar a narrativa quanto para arrancar da equipe mais dicas de

melhorias do texto. Sempre achei que o roteiro é a moeda mais forte para convencer uma equipe a entrar no projeto de um filme. Os profissionais envolvidos devem acreditar no roteiro da obra. As primeiras reuniões foram ricas de sugestões e ideias. Tive algumas mudanças no roteiro. Com mais algumas reuniões, as sugestões foram diminuindo e cheguei a conclusão de que era a hora de parar. No décimo primeiro tratamento o roteiro de “O Logro” estava pronto para a produção.

A DIREÇÃO E A EQUIPE

“Os diretores iniciantes costumam tentar supervisionar todo o trabalho da equipe (...) O diretor deve estar disposto a ceder aos técnicos e à equipe de produção o controle sobre suas respectivas áreas. Essas pessoas, por sua vez, devem ser responsáveis e estar sempre atentas e devem ser capazes de tomar as iniciativas apropriadas sem esperar por instruções específicas.” (RABIGER, 2007, pág. 301).

Durante a produção de “O logro” percebi que o trabalho do diretor tem algumas etapas bem claras: escolha da equipe, escolha do elenco, preparação do elenco, a direção no set e a direção na montagem.

Na primeira etapa de trabalho como diretor, escolhi a equipe. Meus critérios de escolha foram basicamente guiadas por laços criados em trabalhos anteriores. Além disso, tinha afinidade com os integrantes da equipe e tínhamos entre si uma grande liberdade para criticar uns aos outros.

Antes de selecionar os membros da equipe, avalie não só suas habilidades técnicas e experiência, como também suas ideias e valores (...) As deficiências técnicas podem ser remediadas, mas alguém que não demonstre maturidade ou reações positivas ao seu trabalho pode rapidamente se tornar um peso morto. (RABIGER, 2007, pág. 244).

A EQUIPE

Assim como havia feito no roteiro, coloquei limitações de produção. Não podia compor uma equipe muito grande. Manter muitas pessoas no set custa caro, mesmo em um projeto universitário onde não existem cachês. Além disso, outras experiências de set me mostraram que equipes muito grandes davam margem para aparecerem pessoas ociosas que atrapalhavam mais que ajudavam. Mas, no fundo, sabia que apenas os "cabeças" de uma equipe cinematográfica conseguiriam me ajudar. Então decidi por ter apenas: Um diretor, diretor de fotografia, diretor de arte, produtor, assistente de produção e técnico de som. Obviamente que outras funções são necessárias, mas foram acumuladas pelos "cabeças". Além disso, surgiram mais dois assistentes.

O Produtor

Precisava de alguém que pudesse tomar conta do que aconteceria no set enquanto o filme era gravado. Não é mistério para ninguém que o almoço não chega "do nada", que a logística de deslocamentos, encontros e programação de todos no processo de montagem de um set surja "do nada". Alguém precisava cuidar de tudo isso.

Mesmo com todas as limitações de produção que impus na construção do roteiro, com o intuito de facilitar a realização do curta, tinha percebido que jamais conseguiria filmar "O Logro" sem a ajuda do Pedro Beiler. Num primeiro momento tinha que pesquisar locações, que geralmente ficavam uns 50km do Plano Piloto. Não só pelo carro e pela disponibilidade, o Pedro foi importante por todos os diálogos que tivemos envolvendo suas experiências anteriores como diretor de dois curtas ("Sobre Esaú e Jacó" e "Somos Todos Inocentes").

O Pedro tem uma forma muito racional de ver as coisas, o que ajuda bastante no desempenho dele como diretor de produção. Estava tranquilo em relação ao trabalho dele porque o próprio Pedro se martirizava em cobrar eficiência de si mesmo.

Além disso, confiava muito no produtor que tinha. Acreditava em sua honestidade e sabia que o orçamento seria bem administrado.

O Diretor de Fotografia

No filme "Somos todos inocentes" (Dirigido por Pedro Beiler em março 2012) trabalhei como fotógrafo com mais dois jovens, com quem repetiria a parceria em novos trabalhos. Um deles é o Victor Pennington.

Tinha uma proposta de filme onde a fotografia seria resolvida, praticamente, com a câmera e o sol. O Victor se encaixava perfeitamente. Ele era conhecido por “o homem das traquitanas”, pois inventava formas criativas e baratas de construir *showders*, gruas e demais equipamentos para a fotografia. A linguagem de câmera precisaria desse reforço.

A fotografia

Não foi rápido chegar a uma decisão sobre o que queria da fotografia. Mesmo se tratando usar apenas de câmera e sol, existiam bastantes possibilidades. Glauber Rocha usa um céu estourado, por exemplo, e isso causa um efeito bastante interessante na percepção do expectador quanto ao ambiente em que os personagens estão inseridos. Guel Arraes, no filme “O Auto da Compadecida”, lançado em 2000, por outro lado, revela um céu bem azul, suavizando a leitura que o expectador faz do universo diegético. Queria um filme com um tom mais leve do que o “Deus e o Diabo na terra do

Sol” (Glauber Rocha, 1964). Optamos, portanto, por seguir o exemplo do Guel Arraes e expor um céu mais azulado, por exemplo.

Obviamente que a fotografia externa não se trata apenas de escolher a exposição do céu. Quanto à linguagem de câmera o Glauber Rocha foi nossa inspiração. A câmera solta não significava apenas câmera na mão, mas também incluíamos correções feitas pelo tripé, movimentos de grua, etc. Eu e o Victor tínhamos um *storyboard* completo do que iríamos filmar (Anexo), mesmo assim, eu sempre advertia: “Vamos nos preparar para o que os atores vão nos dar em relação à movimentação”. Acreditava em uma filmagem de caráter semi documental. O Victor também é um bom operador de câmera e, mesmo quando eu não esperava, ele conseguia captar movimentos dos personagens, improvisado pelos atores, mais interessantes do que planejamos no *storyboard*.

A cor da fotografia também foi pensada. Cogitamos uma variação de temperatura de cor ao longo do filme, mas escolhemos por manter o nosso parâmetro de 7.200 kelvins, para “esquentarmos” a imagem. A sensação deveria ser de calor. Usamos ao máximo esse recurso.

Queríamos marcar a presença do cerrado dentro do filme. O Victor dizia estar saturado de filmes com curta profundidade de campo e considerava interessante deixarmos tudo em foco. Não demorei muito para comprar a ideia, pois essa era a linguagem que o Glauber Rocha usa em “Deus e o Diabo na terra do sol” e queria me aproximar disso. Também fizemos o uso de lentes do tipo telefoto para preencher o plano de fundo de alguns quadros com o cerrado. Foi uma referencia direta ao filme “Sexy Beast” (Jonathan Glazer, 2000), que fazia o mesmo com o deserto da Califórnia. Com esses recursos, demos muita presença ao cerrado.

Diretor de Som

Considero diretor de som um nome mais apropriado para usar do que técnico de som para este membro da equipe. Mesmo sofrendo no ambiente universitário para legitimar o mínimo de respeito, o Diretor de som de “O Logro”, Henrique Vieira, sempre se mostrou além do que eu esperava para esta função. Primeiramente por que ele não topou apenas captar o som direto, mas também fazer o posterior design de som e mixagem. Isso trouxe a ele uma percepção ampla sobre a decupagem de efeitos sonoros e criação de diferentes atmosferas de som para o curta-metragem.

O som

Ao criarmos o som do filme, não nos limitamos a ampliar os sons produzidos nas ações dos personagens, mas também os sons que teriam como objetivo causar sensações. Primeiramente decidimos por optar apenas sons de origem natural, principalmente para pontuar movimentos que não tem um som natural, como o som do esticar do braço ou o som do corpo do menino no ar durante uma queda, etc. Mesmo tendo um roteiro baseado em um desenho animado, repleto de efeitos sonoros para esse tipo de situação, não queríamos nenhum tipo de efeito sintético, cuja fonte sonora não existisse no ambiente do cerrado, a não ser para o personagem do Homem-Lobo, que precisava de um contraste com os demais personagens do filme.

Usamos o som ambiente para ajudar a criar contrastes entre os diferentes ambientes que o personagem principal de “O Logro” passaria.

O caráter alegórico do filme nos permitiu dar sons a outros pequenos personagens do filme. Incluímos risadas aos urubus, gritos do lobo guará ao homem-

lobo e um coro de latidos aos cachorros da casa onde o menino mora com o avô. A vida dos animais e do cerrado de “O Logro” foi bastante contemplado pelo som.

Diretor de Arte

Tive dificuldades de encontrar alguém para assumir essa função. Não tinha contato muito próximo com quem fazia direção de arte. Foi então que soube da vontade o Ivan Viana em experimentar fazer um filme como diretor de Arte. Nem considerei muito se ele estava com essa ideia muito clara para ele mesmo, mas ter alguém, que já conhecia de fotografia, trabalhando como diretor de arte seria bom para casar melhor essas duas áreas, tão distantes nos filmes que participei. Também queria ter o Ivan no *set*. Gostava do jeito que ele se comportava: sempre de bom humor, mesmo depois de 8 ou 9 horas de trabalho. Ele naturalmente deixa o set mais leve.

O diretor de arte, por tanto, foi fruto de um interesse do Ivan somado a minha insistente proposta para ele se aventurar nessa área, neste filme. Ele aceitou e considero que a participação dele foi maravilhosa.

A arte

A direção de arte de “O Logro” era focada basicamente nos figurinos dos personagens e objetos de cena. O cenário estava por conta da natureza, só precisávamos esperar pela seca.

Começamos fazendo pequenos esboços dos personagens para chegarmos a seus figurinos. No início da produção, no entanto, passamos a visitar vários brechós e lojas de objetos típicos do centro-oeste. Compramos cabaças, apitos e diversos acessórios. Muitos desses itens não eram previstos nos nossos esboços e as visitas às lojas nos

puseram frente a frente com novas possibilidades de figurinos para nossos personagens. Deixamo-nos levar pelo que olhávamos e compramos bastante para termos um figurino mais completo.

Os objetos e figurinos em si, não eram suficientes para finalizar nossa direção de arte. O cerrado ainda tinha sua contribuição. Incluímos a terra na maquiagem e no tratamento dos tecidos. O cajado do viajante foi um achado dentro de uma das locações e a maquiagem do homem-lobo, recebeu seu tratamento final na pele do ator quando exposta ao sol.

Quanto aos cenários que não eram no campo do cerrado, não tivemos muitas dificuldades. A casa do avô foi precioso presente do acaso para o curta “O Logro”. A casa do seu Ninzico, um dos vigias da área do cerrado, que conseguimos autorização para filmar, foi usada para gravar o curta. Ela fica em uma espécie de oásis do cerrado. Uma casa cercada de árvores, galinha e cachorros. Era o que precisava para reforçar ainda mais a ideia de que o menino, personagem principal do filme, vivia em um mundo bem particular e isolado. Seu Ninzico nem pensou muito quando pedimos para filmar em sua casa e nos deixou bem a vontade para as gravações. Até nos ajudou com o controle da invasão das galinhas nos enquadramentos. O outro cenário do filme é a loja onde o menino compra o que o avô pediu. Esta loja foi uma grande incógnita para mim desde o início do processo de produção. Não sabia onde filmá-la. Só pretendia criar um grande contraste entre a loja e o resto do filme. Foi então que me lembrei de um detalhe importante: o menino saía de casa para comprar algo para o avô e só tinha a indicação de que era na cidade, além disso, ao voltar para a casa, o próprio avô não sabe para que queria o tal objeto comprado. Tendo isso em mente, percebi que não precisaria explicar qualquer coisa sobre a loja. Melhor do que isso, a loja podia servir de respiro para o

restante do filme. No cerrado tínhamos capim, arbustos, árvores, estrada, personagens, ou seja, os quadros do filme eram ricos em detalhes. O expectador veria muitos planos com grande riqueza de informações e, na minha opinião, ele precisaria de um descanso visual. A loja é um cenário que, além de complementar o mistério sobre a origem do objeto, é uma cena que alivia os olhos do expectador. A loja também representa um universo desconhecido pelo menino (a cidade) e que, de certa forma, também desconhece a existência do menino. Ambos estão escondidos nas sombras durante a cena.

Assistentes

Ao montar a equipe do filme, decidimos manter um número reduzido de pessoas. Nossas experiências anteriores no set de filmagem mostrava que muitos dos assistentes ficavam ociosos. Queríamos fugir de ter que controlar a conversa paralela e os gastos com alimentação e transporte de muitas pessoas.

Para ajudar a equipe, por tanto, contamos com dois assistentes principais: O Elias e o Akira, além do Léo Hecht, no ultimo dia de filmagem. Ambos ajudariam o produtor, diretor de fotografia e diretor de arte. Não demorou muito para sentirmos a falta de mais assistentes. Isso se deve basicamente a característica de nossa produção: um filme no meio do cerrado com locações de acesso difícil onde deveríamos caminhar muito com equipamentos nas mãos. Além disso, não éramos uma equipe de condicionamento físico louvável. O *set* exige muito do corpo: posições desconfortáveis para monitorar a câmera, deslocamento para sair do quadro, carregar tripés e praticáveis, etc. O despreparo físico e, conseqüentemente, a rápida exaustão física tendem a fazer a equipe solucionar o filme da forma mais simples possível para terminar

logo as gravações e descansar. Ter assistentes, portanto, poupa a equipe o cansaço físico desnecessário.

Poucos assistentes também fazem com que a exigência aumente ainda mais sobre os membros “cabeça” da equipe. Escolhi não ter um assistente de direção porque me julgava capaz de desempenhar sua função juntamente com a função de diretor. Foi possível executar as duas, mas acredito que não tão bem. Conseguia rodar um plano e pensar no que seria filmado adiante e, portanto, preparar a equipe. Ao começar a montar o filme, função que também escolhi acumular, percebi que alguns olhares dos atores estavam mal direcionados ou alguns gestos mal encaixados e sem propósito. Se estivesse apenas dirigindo, certamente perceberia melhor essas ações e falta de marcações.

Mesmo acumulando funções para reduzir a equipe e ter poucos assistentes, o set funcionou muito bem. O baixíssimo número de pessoas (7) permitiu que todos pudessem se entrosar e facilitar o diálogo durante as gravações. Uma equipe pequena e bem entrosada permitiu que pudéssemos gravar uma grande quantidade de planos, por exemplo, além de viabilizar o acampamento perto da locação (algo que colaborou muito com a energia que a equipe precisava para este filme).

A DIREÇÃO E O ELENCO

“Dirigir atores é ficar metade do tempo dizendo que eles estão ótimos e a outra metade do tempo trabalhando, discretamente, para que isso seja verdade.” (GERBASE, 2010, pág. 91).

Ao longo do meu estudo de graduação na UnB, sempre fui orientado a conhecer as várias áreas do audiovisual. Comecei entrando no universo da edição, que me fez compreender melhor a necessidade de se decupar bem um filme. Depois entrei no mundo da fotografia e pude entender a riqueza da linguagem da luz e da câmera. Também experimentei um pouco das demais áreas do audiovisual: o som, a arte e a produção. No entanto sentia falta de entender um pouco mais da linguagem do ator.

Para conseguir preparar o elenco, precisava conhecer a linguagem deles. A UnB ainda pode melhorar bastante na oferta de disciplinas voltadas para as artes cênicas, artes visuais e música para os alunos de Audiovisual. Como não teria tempo de mudar a UnB em alguns meses, tive que procurar soluções mais imediatas: cursos externos.

Existem diversos cursos em Brasília voltados para o ator e para o ator de cinema e televisão. Encontrei um deles, ministrado pela preparadora de elenco Luciana Martuchelli. Neste curso tive a oportunidade de aprender o significado de se chegar a uma presença cênica.

“Define para mim mesma a presença cênica como um corpo que respira e cuja energia se move. (...) A presença se baseia em alguns princípios: o equilíbrio parte do centro; o peso se transforma em energia; as ações têm início e fim e o percurso entre

esses dois pontos não é linear; as ações contêm oposições e têm coerência de intenções.” (VARLEY, 2010, pág.60).

O desenvolvimento presença se dá de diversas formas e cabe o diretor ou preparador de elenco encontrá-las juntamente com o ator em um trabalho investigativo de postura e ritmo de respiração. Surpreender o ator pedindo pequenos gestos ou ações que não estavam no roteiro, também ajudaram na busca da presença cênica.

“Melhor ainda que oferecer ao ator verbos, fatos e imagens, é dar uma indicação de uma ação física. O intérprete vai fazer alguma coisa, em vez de preocupar-se em ser alguma coisa (o que nunca consegue, porque não pode abandonar seu próprio corpo).” (GERBASE, 2010, pág. 72).

Ao terminar o curso com a Luciana, me senti mais preparado para o novo passo que daria na minha busca pelo universo do ator de cinema. Fui fazer uma oficina com o Sergio Penna (Preparador de Elenco do filme “Gonzaga - de pai para filho”, Bruna Surfistinha, etc), no Rio de Janeiro. Com o Penna, conheci um pouco mais do processo de preparação de elenco. No curso, compreendi que o preparador, em conjunto com o ator, tem uma busca, misteriosa e quase sempre sem uma rota certa, a procura do personagem. As aulas do Penna me deixaram mais confortável para lidar com atores. Ficou claro para mim que cada personagem tem uma jornada diferente para o seu processo de composição. Independente da experiência de um ator, um novo personagem sempre vai fazê-lo recomeçar, tanto no que tange as técnicas de atuação quanto à forma de entender o mundo e a realidade de cada personagem.

O curso do Penna me deixou confiante, não tinha mais medo de parecer menos sábio ou menos inteligente que os atores. Tínhamos que nos encarar como um grupo em uma jornada conjunta em busca das nossas personagens. Eu, como diretor e preparador de elenco sabia um pouco dos meus personagens. Meus atores, no entanto, me mostravam novos horizontes destes mesmos personagens. Cabia a mim, portanto, direcionar o ator a selecionar aquilo que o personagem nos dava e que era importante para o filme. O roteiro nos proporcionava algumas dicas, mas toda a composição dos personagens estava dentro de um trabalho criativo e investigativo dos atores, do diretor e de toda a equipe.

Depois de passar pelos cursos de atuação, iniciei o trabalho com os atores. Começamos por pequenos bate-papos sobre os personagens e o roteiro, fizemos algumas leituras, que já me apontaram pequenas modificações nas falas. Nos primeiros ensaios, deixamos o roteiro de lado e nos focamos na situação das cenas. Deixei que os atores buscassem individualmente e ao longo do trabalho uma voz, uma postura e alguns trejeitos dos personagens. Nestes primeiros contatos, essa composição física dos personagens também era importante. O filme tem muita caminhada e muita ação em silêncio, os atores precisavam estar bem resolvidos quanto ao corpo de seus personagens nessas situações.

“Não há ações físicas dissociadas de algum desejo, de algum esforço voltado para alguma coisa, de algum objetivo, sem que se sinta, interiormente, algo que as justifique; (...) nenhuma ação física deve ser criada sem que se acredite em sua realidade, e, conseqüentemente, sem que haja um senso de autenticidade.” (STANISLAVSKI, 1989, pág. 2).

Posteriormente, entramos no roteiro e nos diálogos. Deixar os atores improvisarem nos ensaios enriqueceu os diálogos. Pude encontrar novas falas que se encaixavam melhor na situação proposta pelo roteiro.

Com o tempo, fui incluindo no ensaio outros elementos como o figurino e a câmera. Inicialmente filmávamos em plano sequência para sentir o que a cena pedia em termos de enquadramento. Eu e o Victor também mudamos a decupagem por conta disso. Algumas mudanças de figurino também foram feitas a partir desses ensaios e testes. Colocar atores vestidos frente a frente deu uma melhor noção do conjunto e permitiu que o Ivan trabalhasse com os contrastes dos figurinos entre os personagens. Vestindo as roupas dos personagens, os atores perceberam a dimensão alegórica dos seus personagens. Por último, incluí nos ensaios o ritmo de filmagem. Expliquei para os atores que eles precisavam se concentrar bastante em cada ação do personagem porque o contexto de gravação do *set* seria intenso e, muitas vezes, o que os atores não achavam que estava bom para eles, estava bom para a câmera e eu, como diretor, prosseguiria o trabalho. Esse tipo de situação poderia deixar os atores confusos e, por isso, dar a eles essa noção de ritmo de *set* era importante. Em um dos nossos últimos ensaios, contamos a presença do fotógrafo e diretor de som. Simulamos a gravação de uma das cenas do filme com a sua decupagem e quantidade de planos necessários (25, no caso) e filmamos tudo em 2h onde mais de um *take* era luxo. Chegamos a um resultado bastante interessante além de já identificarmos dificuldades na logística e operacionais que enfrentaríamos no *set*. Preparar o elenco nesse sentido foi bastante rico, pois eles também puderam antecipar a dificuldade de se manter em seus personagens meio a loucura das filmagens.

O ELENCO

“É importante ver que tipo de personagem uma pessoa produzirá com base em quem e no que ela é, inerentemente.” (RABIGER, 2007, pág. 169).

Durante a produção do curta me deparei com o dilema entre encontrar o ator ideal (aquele que já tinha o máximo de características do personagem) ou o ator que conseguisse encontrar. Neste ponto, o desapego quanto ao perfil dos personagens deveria ser exercitado. A estratégia seria procurar o personagem nos atores ideais, mas, em última instância, era mais interessante assumir o novo personagem modificado por um ator que não fosse 100% ideal, mas que fosse um bom ator. O que considero, nessas condições, ser um bom ator é: aquele profissional com disponibilidade e tempo para investigar seu personagem e compô-lo de forma responsável e coerente no momento da preparação do elenco.

Ao procurar pelo elenco de "O Logro", tinha em mente a imagem dos personagens e para o personagem do homem-lobo, por exemplo, já pensava em chamar o Vanderlei Costa para atuar. Conheci o Wanderlei em 2010 quando fiz um trabalho de edição para ele. Sua imagem alta, de braços alongados e pescoço comprido sempre me vinha em mente quando escrevia sobre o homem-lobo no roteiro. Não tinha dúvidas de que deveria chamá-lo.

O viajante era um dos personagens com o qual eu tinha uma maior facilidade de modificar sua aparência física. Pensei no viajante de várias fisionomias diferentes: um homem gordo, anão, magro, etc... Réverson dos Anjos caiu bem no papel porque ele tem traços fortes e uma estrutura facial complexa: textura amadurecida, olhos grandes, sobancelha grossa, barba, etc... Além disso, ele trouxe para o viajante um caráter mais

regional e, portanto, diferenciado dos demais personagens. Me dei conta de que escrevi os diálogos de forma parecida e nesse ponto os atores colaboram bastante para separar essas particularidades do jeito de falar de cada personagem.

O Avô era o personagem mais simples. Era caricato. Mesmo assim, não foi fácil encontrar o ator para o avô. Encontrar atores na terceira idade não é tão simples. Sabia do Andrade, mas discordei imediatamente de chamá-lo por achar que o rosto dele já era bastante "batido" no cinema brasileiro. O Andrade, por outro lado, sempre me pareceu um ator que se encaixava perfeitamente no papel do avô. Ele carrega uma certa grosseria no seu jeito e no seu corpo que atendia perfeitamente ao que esperava do avô. Mesmo assim o Andrade era "batido".

As circunstâncias da produção de um filme universitário deram um jeito de me fazer aceitar o Andrade no papel do avô. Era simples, faltavam dois dias para começar a filmagem e não tínhamos um ator para o papel. Desconsiderando qualquer falta de competência para ter resolvido este problema antes, entramos em contato com o Andrade. Ainda bem que ele aceitou, ficou muito bem no papel. Depois de um tempo percebi que o fato do Andrade ser conhecido pelo universo cinematográfico brasileiro não era motivo de deixá-lo de fora. Hoje, vejo que tomei uma boa decisão, posso dizer que tenho um filme com o Andrade, ícone do cinema brasileiro e tenho um personagem do avô bem interessante.

O menino era o personagem que tinha uma concepção visual mais clara. Ele precisava ser magro, aparentar ter entre 13 a 15 anos e possuir um tom de pele de pardo para negro. Além disso, o menino tinha que ter um corpo mais retraído e ligeiramente duro. Este personagem ainda não tinha muito conhecimento de si próprio e, portanto, não tinha uma postura ativa. Inicialmente tinha encontrado um ator que atendia

perfeitamente a essas características. Um dia depois, o ator cotado me ligou dizendo que não poderia gravar o filme por conta de algumas limitações de agenda. Senti como se tivesse terminado um relacionamento amoroso, pois já tinha passado mais de 24 horas associando o personagem ao jeito e fisionomia do ator.

Dias depois, marquei um encontro com o Luiz Felipe, ou Lupe Leal. Este jovem ator já tinha sido cotado, mas ele tinha uma pele muito clara e não era o que queria. Foi então que nos encontramos e falamos a respeito do projeto. Um encontro encantador. O Lupe entendia da linguagem cinematográfica e entendia muito do trabalho do ator no cinema. Confesso que me senti intimidado para dirigí-lo (ainda não tinha feito o curso do Sérgio Penna), mas encarei isso como um desafio e repeti varias vezes a frase: "O Lupe me força a ser bom". Trocamos varias informações sobre o roteiro e os personagens até a nossa composição final do menino.

A participação do professor David Pennington foi mais do que uma honra. Precisava de um vendedor que tivesse um contraste com a fisionomia do menino, uma vez que a cenografia da loja se diferenciava do restante do cenário do filme. O David tem, exatamente, as características opostas ao Lupe (menino): mãos brancas e longas. Elas funcionaram no conjunto da cena, pois o David soube expressar muito bem a apatia e uma certa grosseria do vendedor frente ao menino, ainda receoso e franzino.

Fisicamente, os atores deveriam criar contrastes entre si. O homem-lobo tinha que ser maior e aparentar mais força que o viajante e o menino, para deixar clara a necessidade de o viajante precisar do homem-lobo. O menino tinha que ser bem mais magro que o avô, pois queria criar a impressão de que o avô se beneficiava as custas do neto "mal tratado", por exemplo. Esse elenco foi feliz em conseguir criar estes contrastes.

Lupe, Andrade, Réverson, David e Vanderlei foram excelentes profissionais e só tenho a agradecer-los por toparem em contribuir com este projeto.

FICHA TÉCNICA

Elenco: Lupe Leal, Réverson dos Anjos, Vanderlei Costa, David Pennington e Andrade Júnior.

Roteiro, Direção e Montagem: Ig Uractan

Produção: Pedro Beiler

Direção de Fotografia: Victor Pennington

Direção de Arte: Ivan Viana

Som Direto, Desenho de som e Mixagem: Rike Vieira

Assistente de Arte: Akira Martins

Assistentes de Fotografia: Ivan Viana e Akira Martins

Assistentes de Produção: Akira Martins, Elias Guerra e Leonardo Hecht.

AS GRAVAÇÕES

Primeiro dia de filmagem

No final da graduação muitos alunos se encontram diante de diversas oportunidades tanto no mercado de trabalho quanto em outros projetos pessoais. Esse excesso de "coisas" para fazer dificultaram uma maior imersão de todos os profissionais da equipe. Nosso primeiro dia de filmagem foi antecedido por uma insana correria para terminar de produzir alguns itens necessários para a filmagem. A equipe de produção não dormiu e eu tive apenas alguns cochilos antes de chegar à locação. Começamos as filmagens de "O Logro" três horas atrasados. A direção de arte ainda precisava terminar o figurino dos personagens.

Tive outros problemas no primeiro dia. Não gostava muito da atuação do homem-lobo e o seu figurino não parecia com o que eu tinha imaginado. Tive uma forte tensão porque não sabia como pedir para o ator outras opções e estava desesperado com o atraso para conseguir criar algo junto ao ator. Só passava por minha cabeça a vontade de agradecer o esforço, pedir para todos irem embora e desistir de tudo. Além disso, tinha começado as gravações por uma cena que julgava ser muito simples, mas que levou mais tempo para filmar do que imaginei. Queria desaparecer do *set*.

Aos poucos as coisas foram voltando ao normal e o set foi ganhando ritmo. Conseguimos compensar o atraso e fizemos a pausa do almoço. O que veio depois do almoço só me fez ganhar fôlego para continuar com as filmagens. Além do ritmo do set se manter intenso, fizemos imagens fantásticas. Cada plano gravado era um novo gás para continuar as filmagens. E o pôr do sol, que aparece no final da cena 11, é um presente que o filme me deu para que mantivesse o ânimo nos próximos dias.

Segundo dia de filmagem

A indisponibilidade do ator que fazia o personagem do viajante (o Réverson) nos trouxe um desafio, filmar 75 planos das 7h às 18h. Conversamos sobre a possibilidade de derrubar alguns planos para facilitar nosso trabalho, mas não foi o bastante, ainda teríamos 70. Para que isso fosse possível, mantive uma média de 2 takes por plano. Ao final da manhã já tínhamos 30 planos filmados. À tarde, prosseguimos com o ritmo de filmagem e gravamos mais 26 até percebermos que o sol não duraria mais que 40 minutos. Não parecia possível filmar 14 planos em 40 minutos. Tirei uns 10 minutos para conversar com o Victor (fotógrafo) para encontrarmos uma solução. Tivemos que voltar para o nosso conceito inicial de filmagem: "Câmera solta fazendo correções para pegar o melhor dos atores". A partir daí, me preocupei em deixar claro para os atores como funcionaria a cena e o Victor faria planos sequência para narrar as ações. E foi assim que filmamos o desfecho da cena 4, desde a perseguição do menino pelo homem-lobo até o momento em que o menino é roubado: atores no seu jogo cênico e câmera solta. A criatividade do Victor e a concentração de todos do *set* foram fundamentais neste processo.

Contabilizando o total de planos filmados ultrapassamos os 70 chegando aos 80, se contarmos planos extras criados no furor da filmagem. Esse material corresponde a 8 minutos do filme editado (cena 3 e 4).

Terceiro dia de filmagem

O fato de termos acumulado as filmagens para o primeiro e segundo dia tornou o terceiro bastante tranquilo. Precisamos apenas do personagem do menino e muita

disposição para gravar tudo o que tínhamos planejado e o que criamos no *set*. Ainda tivemos tempo para dar entrevista para o DF TV neste dia.

Quarto dia de filmagem

Depois do respiro dado pelo terceiro dia de filmagem, só restava um desafio a superar no quarto dia: o ator Andrade Júnior. Não sabia o que ele poderia me trazer de interessante na composição do personagem do avô. Nos dias anteriores, o filme tinha bastante espontaneidade no que se refere à atuação e movimentação de câmera. No entanto, tudo tinha uma certa “margem de previsibilidade” porque eu conhecia os atores e sabia até onde eles chegavam. No caso do Andrade era diferente.

Mesmo com essa preocupação o dia fluiu muito bem. O Andrade tinha o jeito e a energia que precisava para construir seu personagem. As cenas do avô e do menino foram um espetáculo a parte e filmá-las foi muito divertido. Mais uma vez incluímos movimentos de câmera e fizemos alguns ajustes nas falas para melhor contemplar aquilo que os atores tinham a oferecer.

Ao final do dia, o sol nos presenteou mais uma vez. O penúltimo plano do filme é o mais bonito, em minha opinião. Foi extremamente gratificante e a equipe saiu confiante do *set*.

MONTAGEM

usar Walter Murch e o M. Martin

Ao decidir por qual produto realizar como TCC, deparei-me com diversas questões e gostaria que o produto atendesse a todas elas. A primeira era clara, gostaria de dirigir um curta porque essa sempre foi a minha principal intenção dentro da UnB. Segundo, gostaria de editar um curta. Tinha feito isso anteriormente, mas acredito que não tive maturidade o suficiente para realizar o trabalho de forma satisfatória como foi com "O Logro". Como era o diretor do filme, eu mesmo aprovaria minhas opções estéticas de montagem e, por tanto, estaria livre para testar aquilo que acreditava ser o melhor para o filme. Obviamente que editar o próprio filme pode ser bastante arriscado. Indiretamente o diretor tende a se apegar a suas escolhas e vai tentar lutar por elas na montagem, mas estava disposto a encarar esse desafio, trabalho com edição e acredito em uma evolução na minha carreira de montador. Não poderia deixar essa oportunidade de lado e um curta-metragem é excelente para o portfolio.

“Ouvir reações e críticas é uma experiência emocionalmente esgotante. É muito comum se sentir ameaçado, menosprezado, incompreendido e subestimado (...) Você precisará de todo autocontrole que puder reunir para permanecer sentado, dizer pouco e escutar.” (RABIGER, 2007, pág. 341).

Como diretor, entendia que esse apego às próprias ideias existia, só não tinha passado por essa experiência. Para não ficar dentro da própria "bolha" de ideias e não dar ouvidos para as ideias da equipe e de pessoas "de fora" do processo, com uma visão mais isenta de emoção, decidi usar a mesma estratégia quando escrevi o roteiro: "mesmo que não concorde, testarei as críticas dos outros na ilha de edição". Isso me fez enxergar pequenas grosserias que comedia ao longo da montagem. É importante dizer

também que as novas tecnologias de edição e finalização de filmes, permitem uma rápida execução de testes de montagem propostas por terceiros. Muitas vezes tendemos a discordar da opinião alheia tanto por não fazer sentido, de imediato, quanto por preguiça de testá-la. Acredito que, se a sugestão é de montagem, então ela deve ser montada e só depois julgada. Acredito que consegui me distanciar das minhas emoções pelo material filmado usando esta estratégia.

De certa forma não tive muitas dificuldades de me distanciar da minha emoção pelo material filmado. Logo no primeiro dia de edição, cortei duas cenas e o trecho de outra. Uma das cenas, onde o homem-lobo corria feliz com uma lobeira na mão (metáfora da emoção que ele tinha ao ver a lobeira mostrada pelo viajante), não tinha "pegada", os três planos estavam mal resolvidos, a arte não funcionou e a cena só ia atrapalhar o restante da compreensão do filme. Em outra cena, quando o menino e o homem-lobo vão para casa e veem um urubu voando em direção ao viajante (que desmaiava na cena anterior, a 11), tínhamos uma total quebra de ritmo em função de uma informação pouco importante. Adorava a ideia de que o viajante alertava o menino quanto ao perigo de ficar caído no cerrado (cena 3) e, no final, sugeria que ele era comido por urubus e terminava sendo vítima da própria praga (cena 12). Porém, o que a cena 11 pedia era a conclusão do filme e não mais uma cena que fugisse do desfecho da narrativa principal. A cena 12 foi cortada. Já o pedacinho de cena que ficou de fora logo no primeiro corte, foi uma complexa narração de um chute que o menino levava do homem-lobo. Ao final da cena 4 quando o menino corre do homem-lobo, este lhe dá um segundo chute e só depois rouba-lhe o saquinho de dinheiro. Filmamos o Lupe (menino) levando o chute do Vanderlei (homem-lobo), passando pela câmera rumo ao chão e caindo no chão. Não é preciso dizer o quanto o ator se machucou. O pior de tudo é que a ação em si ficou péssima, mal feita. O ritmo estava rápido demais e precisava de uns

frames a mais na imagem do chute, enfim, um completo fracasso. Ao me lembrar dos arranhões na costela do ator o meu "lado editor" dizia para o meu "lado diretor": "quanta irresponsabilidade para nada". Foi um primeiro choque que tive, mas, curiosamente, sorri e reconheci que estava me distanciando emocionalmente do material filmado.

Com o avanço da montagem os retoques fora evoluindo. Cortei falas e pequenas ações desnecessárias, sempre tomando cuidado para não tirar as peculiaridades dos personagens. Um fator externo que me ajudou a me desprender do material filmado foi o tempo final que queria para o filme. Muitos cortes tinham entre 22 e 25 minutos. Esse era o tempo que esperava, mas não queria que isso atrapalhasse uma futura carreira do curta. O ideal era finalizar com até 20 minutos. Os cortes, a partir daí, puderam ser classificados com dolorosos. Precisei renunciar a algumas falas e pequenas ações que gostava. Mas nada disso prejudicou ao filme de alguma forma. Era um exercício de: “o que, de fato, é o mais importante do importante para o filme?”.

Para finalizar o curta, dividi o trabalho com o Rike Vieira, que também fez o som direto. Ele faria o *design* de som e mixagem. Já tinha pontuado na edição algumas entradas de efeitos sonoros e já tínhamos discutido bastante como andaríamos com a composição sonora do filme. Acredito que o filme está em boas mãos.

Quanto à finalização de imagem, ficarei por conta dela. A fotografia ficou muito bem resolvida e já dá algumas dicas de correção de cor. Optei pelo uso de tarjas (*letterbox*) e, portanto, mudei a proporção da imagem do filme para uma janela panorâmica, conhecida como "*Cinemascope*". Isso não só agregou ao filme uma linguagem comum em filmes *westerns*, que se passam, geralmente, em algum deserto como também me deu a possibilidade de reenquadrar alguns planos e melhorar nossa

composição de imagem. Uma vez que a maioria dos *takes* foi feita somente com o diretor de fotografia olhando no visor da câmera, já que, embaixo da luz do sol e sem um *videoassist*, não podíamos ter o luxo de ver os *takes* juntos, alguns planos precisaram de um leve retoque.

Usamos outras possibilidades de linguagem dada pelos recursos de pós-produção. Coloquei distorções no sol para intensificar a sensação de calor e de perda de sentidos causadas nos personagens. Outros recursos foram os estabilizadores digitais que deixaram planos de grua mais suaves e planos detalhes como os de alguns arbustos e o da coruja, no início da cena sete, mais interessantes. Ao mesmo tempo, os estabilizadores digitais geraram distorções interessantes para os close-ups do homem-lobo, na cena 11 (penúltima cena do filme), que ganharam um estranhamento, mais coerente com o estado emocional do personagem.

Além dos usos dos recursos de pós-produção na narrativa, eles entram também para corrigir erros que venham a atrapalhar a imersão do expectador no filme. Na cena 11, por exemplo, o ator arremessa o saquinho para longe do menino, quando devia arremessar para cima. A solução foi apagar digitalmente o saquinho, pois os atores foram coerentes em continuar olhando para o alto (direção correta que o saquinho deveria ser arremessado). Além disso, outros erros mais simples como sombra de boom, vazamento de equipe no canto do quadro, etc., foram solucionados com a pós.

CONCLUSÃO

Uma primeira conclusão que posso chegar é que o set deprime. Não no sentido negativo da palavra. As filmagens geram uma energia tão intensa em torno da realidade dos personagens do roteiro que, ao voltar a trabalhar e ao cotidiano, tive uma forte sensação de vazio interior ao sair de um lugar onde prevalece a sinceridade e, de certa forma, onde tinha uma intensa proximidade comigo mesmo.

O filme também é apenas um filme. Toda a equipe e elenco iniciaram e terminaram o processo de realização deste curta com as relações pessoais fortalecidas. Houve pequenos estresses e discussões, mas todos os envolvidos continuaram trabalhando juntos em outros projetos. Prezo muito por uma equipe unida e não acredito que nenhuma proposta de arte ou estética seja tão interessante a ponto de que as brigas no *set* aconteçam. Sempre penso que: “Se não tivermos energia elétrica, não temos cinema. O que é o cinema frente ao ser humano?”. Não quer dizer que eu não deva fazer o que acho melhor com medo de perder os amigos, mas, como diretor e com a função de tomar as decisões finais, prefiro usar da “malandragem” ou “ditadura disfarçada de diplomacia” para legitimar meu ponto de vista e ainda manter a equipe motivada. Existe um meio termo para tudo e ainda garantir o bem estar de todos.

O filme leva um pouco de mim mesmo, mesmo que não percebesse isso tão claramente durante o processo de gravação. Defino “O Logro” como um filme que fala da minha visão de mundo. Acredito que estou no filme como um todo, estou nos cinco personagens do roteiro, nos espaços percorridos pelos personagens e nas suas ações.

Outra conclusão é que “O Logro” possui muitos erros e acertos. É meu primeiro curta dirigido, não podia ser perfeito. Novamente, vejo este projeto como um primeiro desabafo. Ainda tenho muitos curtas pela frente até conseguir perceber qualquer tipo de estilo ou peculiaridade no meu trabalho. Que venham os próximos personagens e os próximos filmes. “O Logro” é só o começo.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

GERBASE, Carlos. Direção de atores. Porto Alegre, 2010.

MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra Editora, 2006.

RABIGER, Michael. Direção de Cinema. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SARAIVA, Leandro. Manual de Roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV. São Paulo, Conrad Editora do Brasil, 2009.

STANISLAVSKI, Constantin. Manual do ator. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VARLEY, Julia. Pedras d'água: bloco de notas de uma atriz do Odin Teatret. Brasília, 2010.

Filmografia

ARRAES, Guel. O Auto da compadecida, 2000.

GLAZER, Jonathan. Sexy Beast, 2000.

LANTZ, Walter. Woody Woodpecker (Pica-pau), 1940.

PEREIRA, Nelson. Vidas secas, 1963.

ROCHA, Glauber. Deus e o diabo na terra do Sol, 1964.

SALLES, Walter. Abril despedaçado, 2002.

SANTOS, Geraldo. O grande sertão, 1965.

ANEXOS

Anexo A - Roteiro

O LOGRO

IG URACTAN

Copyright:
Ig Uractan Freitas Carvalho
CARAJÁS DOS PIRIMINS (TÍTULO
ORIGINAL)

iguractan@gmail.com
8187-7496

CENA 01 - EXT/DIA - QUINTAL DE UM CASEBRE

Uma caliandra tem suas pétalas arrancadas por um menino sentado na frente da porta de uma casinha humilde e isolada no meio do cerrado. Cascas de amendoins caem sobre o menino. Aparentando 14 anos, o menino é franzino e está olhando para o horizonte enquanto despedaça a flor. Perto da porta de casa e embaixo de uma árvore, o avô, aparentando ter 75 anos, bastante cansado e gordo observa o menino com uma certa rejeição. Ao lado do avô há uma bacia com amendoins e uma moringa com água em cima de um pedaço de tronco. Para se divertir, o avô come amendoim e joga as cascas no menino.

AVÔ

Ei menino, venha aqui.

O menino continua despedaçando a flor e tirando as cascas de amendoim que caem sobre ele.

MENINO

Já vô!

O avô continua observando o menino até perder a paciência e joga todos os amendoins da bacia em cima do menino.

AVÔ

(grita)

Anda logo trem!

O menino se levanta bruscamente e anda em direção ao avô.

MENINO

(resmungando para si)

Ai meu deus do céu!

O menino chega perto do avô.

AVÔ

O que cê tá fazeno?

MENINO

Tô ocupado.

AVÔ

Tá ocupado cum que?

MENINO

Umas coisa ali, por que?

O avô fica pensativo.

AVÔ

Nada não.

O menino vai saindo de perto do avô quando ouve outro grito dele.

AVÔ

Ôoo menino, venha cá.. (menino se aproxima) Vai na cidade comprá esse negócio aqui pra mim...

O menino volta, cruza os braços e faz cara de cansaço. O avô olha bravo, pega sua bengala que estava escorada na cadeira e acerta as pernas do menino.

AVÔ

Vai passar a vida toda aí na porta é? Deixe de preguiça... (entregando o papel) ... e tráís isso aqui ó.

MENINO

Preguiça não oxe. A cidade vai uns três dias di à pé.

AVÔ

Uá! E cê tem duas perna pra que?... pega logo o dinheiro.

O menino respira fundo, e estende a mão. O avô entrega um saquinho cheio de moedas e cédulas e um pedaço de papel. O menino confere o dinheiro e guarda o saquinho. Em seguida, lê o que está escrito no papel. Ele não disfarça o estranhamento ao que está escrito, mas guarda o papel no bolso.

MENINO

E cê precisa disso aqui pra que?

AVÔ

(pensa por um tempo)
 ãnh...Oxe! Pergunta besta! Vai fazê logo o que tô mandando.

O menino respira fundo novamente e caminha para fora do quintal de casa. Ele pára diante do cerrado por um instante. A vastidão da mata seca parece amedrontá-lo, porém, ele começa a caminhar lentamente em direção ao vasto campo do cerrado seco.

CENA 02 - EXT/DIA CAMPO CERRADO

O menino caminha sozinho pela vegetação decadente. A princípio o capim torrado incomoda e faz suas pernas coçarem. A caminhada continua, a respiração fica difícil e engolir a própria saliva é uma tarefa árdua. O menino tem uma breve vertigem. O caminhar fica mais lento e ele para para descansar algumas vezes. Na última pausa, enquanto despedaça outra caliandra, o menino ouve um som estranho. Um barulho cintilante. Ele começa a perseguir o barulho. O som fica mais forte até que pára. O menino desiste de perseguir o som e continua a caminhada. Próximo dali, o menino é observado por um homem com uma máscara de lobo. O calor se intensifica, o menino começa a se sentir tonto e a esbarrar nos arbustos. Ele tem outra vertigem. Ao chegar em uma encruzilhada, o menino não resiste e desmaia.

CENA 03 - EXT/DIA ENCRUZILHADA CAMPO CERRADO

No rosto do menino cai urina. O menino acorda rapidamente e salta em pé, limpando o rosto com o colete. O viajante, que continua mijando enquanto bebe de sua moringa, usa mochila e roupas feitas com pano de chão e um cajado para lhe ajudar com o caminhar manco além de sempre andar segurando uma moringa, que também fica presa no cajado. O menino se afasta do viajante, irritado.

VIAJANTE

Ô menino, não se assuste não! (se aproximando do menino) Vi você caído aqui e falei: "Morreu"... Era a única água que eu tinha pra te acordar... Venha cá que eu sou gente boa...

O menino continua olhando furiosamente para o viajante.

VIAJANTE

O que é que um menino assim tá fazendo aqui no meio do cerrado? Tá indo pra onde hein?

O menino têm o olhar perdido e não responde.

VIAJANTE

Responde menino, pra onde você vai?

MENINO

(falando para si)
Tô indo pra Cidade

VIAJANTE
(grita)
Prá onde trem?

O menino volta a si e olha para o viajante.

MENINO
Pra Cidade.

O viajante fica parado e olha incrédulo para o menino. O menino encara o viajante.

VIAJANTE
Pra cidade? A cidade tá muito longe daqui ó!... Lá pra lasca do Diabo. Isso num é lugar pra menino andá sozinho não... Vai fazer lá o que hein?

MENINO
Meu vô. (pegando o papelzinho do bolso)

VIAJANTE
Fale alto menino.

MENINO
(lendo papel)
Preciso comprá isso aqui pro meu vô.

O viajante toma o papel da mão do menino e lê o que está escrito. Ao devolver o papel, o menino o guarda batendo a mão no saquinho de dinheiro, fazendo o barulho das moedas batendo. O viajante vê o saquinho pendurado no short do menino.

VIAJANTE
O seu avô é gagá, é? Como é que manda um menino, com dinheiro na mão, no meio do cerrado, pra comprá esse troço (olhando para o saquinho de dinheiro)... Isso aqui não é pra andar sozinho não viu... (acertando o cajado perto dos pés do menino)
Ói! Se fosse cobra já tinha murdido.

O menino leva um susto.

VIAJANTE
Cê quisé, posso ir cunhigo. Cunheço tudo aqui nessa região.

O menino fica parado e com o olhar perdido. Há um silêncio.

VIAJANTE
(girando o braço e apontando
para uma direção qualquer)
A cidade é naquelas banda ali ó.

O menino vira-se para a direção apontada.

MENINO
Cê tem certeza que é pra lá?

Viajante acena positivamente com a cabeça.

VIAJANTE
Fica esperto, que sozinho numa
estrada dessa, cê vai acabá caindo
denovo no chão e os urubu vai vir
te comer.

Menino continua parado. Viajante começa a caminhar.

VIAJANTE
(gritando e olhando para
frente enquanto caminha)
Vumbora, vumbora menino. Não perca
tempo não.

O menino segue o viajante e os dois iniciam a caminhada. O
menino atrás do viajante.

VIAJANTE
Mas venha logo, venha logo viu,
porque o caminho é longo... (já
distantes) Esse dinheiro é pra
comprar pouca coisa?... muita
coisa...

Perto dali, o homem-lobo os observava.

CENA 04 - EXT/DIA CAMPO CERRADO

O menino e o viajante continuam a caminhada. O menino
despedaça outra caliandra.

VIAJANTE
Vem cá, essa flor é de comer?

Há um silêncio. O viajante dá um tapa na mão do menino
derrubando a flor.

VIAJANTE
Tá vendo aquele pé de lobêra alí?

MENINO
Lobêra?

O menino olha em direção ao arbusto apontado pelo viajante.

MENINO
Tô veno lobêra não! Ali é pequi.

VIAJANTE
(impaciente)
Tá veno lobera sim, por que cê num
vai catá umas pra cumê enquanto eu
ajeito uma canto aqui pra nós
descansá. Flor num enche barriga
não.

O menino se aproxima do arbusto apontado pelo viajante. Ele pega um outro saquinho (igual ao que está com o dinheiro) e procura pelos pequis. O viajante caminha para um lugar mais afastado do menino até avistar o homem-lobo que os seguia. Sem que o menino perceba, o viajante assopra um apito e acena para o homem-lobo se aproximar. O homem-lobo é alto, usa apenas uma sunga e uma máscara de lobo guará além de se comportar com tal. O viajante e o homem-lobo se encaram o viajante retira uma lobeira de sua mochila e oferece para o homem-lobo. O homem lobo olha fixamente para a lobeira.

INSERT 01 - EXT/DIA CAMPO CERRADO ESBRANQUIÇADO

Homem-lobo olha fixamente para uma lobeira que está em sua mão. Ele divide a fruta em duas e espalha suas sementes pelo ambiente emitindo um som cintilante.

CENA 04 - EXT/DIA CAMPO CERRADO

Homem lobo continua olhando para lobeira.

VIAJANTE
Ói... Cê sabe que num tá achando
mais dessas não né!... Olha lá.

O viajante mostra o menino. O homem-lobo vê o menino colocando pequis dentro do saquinho e fica mais agitado.

VIAJANTE
Ele pegou as ultimas que tinha ali,
arrocha o coiô nele logo senão ce
fica sem...

O homem-lobo não espera o viajante terminar de falar e corre na direção do menino. Ao chegar perto, o homem-lobo pula em para chutá-lo. O menino escapa do chute voador. O Homem-lobo caminha cercando o menino. Longe deles, o viajante os observa furtivamente. O homem-lobo ora finge que vai agarrar ora rosna para o menino. O menino, cada vez mais vulnerável aos sustos que o homem-lobo lhe dá, corre repentinamente. O homem-lobo olha para o viajante, o viajante acena para o homem-lobo seguir o menino. Sem olhar para trás, o menino foge do homem-lobo a ponto de não vê-lo mais. No entanto, ele é surpreendido por uma nova investida do homem-lobo e leva um chute. O menino cai e bate a cabeça no chão, desmaiando em seguida. O viajante caminha para o local onde o menino caiu. O homem-lobo pega um dos saquinhos presos na cintura do menino. Ao dar um passo adiante o homem-lobo volta e olha para o menino caído. O homem-lobo começa a empurrar areia em cima do menino com os pés. De repente, o viajante surge gritando com o homem-lobo, como quem espanta galinhas.

VIAJANTE

Ei! Já pegou o que é seu. Chispa!

Desorientado, o homem-lobo foge. O viajante se aproxima do corpo do menino.

VIAJANTE

(resmungando outras coisas enquanto caminha)

Tá enterrando meu dinheiro, oxe.

Com o menino ainda desmaiado, o viajante pega o outro saquinho e o coloca dentro da mochila. Longe dali, o homem-lobo continua correndo e olhando para trás. O viajante vira o corpo do menino para o lado com o pé. O menino tosse. O viajante sai correndo assustado. O menino continua desmaiado.

CENA 05 - EXT/DIA CAMPO CERRADO

O homem lobo está correndo com o saquinho na mão. O homem lobo, feliz com o saquinho de dinheiro nas mãos, dorme.

CENA 06 - EXT/DIA CAMPO CERRADO

Depois de longa corrida, o viajante diminui o ritmo e retira o saquinho de dentro da mochila e olha um urubu que voa.

VIAJANTE

(falando para a direção do urubu)

VIAJANTE
Essa parte aqui é minha, a sua
ficou lá pra trás.

Ao apalpar o saquinho o viajante já fica agitado e abre o saquinho de uma vez, revelando os pequis em seu interior. Ele olha para o urubu e o urubu emite um som como se estivesse rindo.

CENA 07 - EXT/DIA CAMPO CERRADO

O menino acorda e percebe que o saquinho de dinheiro e o saquinho com pequis, que ficavam em sua cintura, desapareceram. Ele procura pelos saquinhos ao redor, mas não encontra.

CENA 08 - EXT/DIA CAMPO CERRADO

O menino caminha sozinho por um tempo, quando vê o homem-lobo dormindo no chão. O menino se aproxima do homem-lobo estirado. O menino pega o saquinho cautelosamente.

MENINO
(resmungando)
Carça! Vai pegá o dinheiro do cão.

O homem-lobo se mexe. O menino sai correndo com o saquinho de dinheiro. O homem-lobo acorda lentamente e vê o menino correndo de longe. Ele se levanta e o segue correndo também. Logo atrás, o viajante segue o lobo.

CENA 09 - ENTRADA DA CIDADE

O menino se aproxima da placa da cidade com os dizeres: " , a 1 km". Ele caminha para a direção apontada pela placa

CENA 10 - INT/DIA MERCEARIA

O menino, ainda ofegante, chega em frente ao balcão da mercearia. O menino tira o saquinho de dinheiro e o papel do short e entrega para o vendedor.

MENINO
(apontando para o papel)
Dá um desse.

O menino recebe da mão do vendedor um saquinho igual ao que tinha dinheiro. O menino confere o conteúdo e sai da mercearia.

CENA 11 - EXT/DIA ENTRADA DA CIDADE

O menino caminha saindo da cidade quando o homem-lobo surge em sua frente.

MENINO

Ei. Tem nada seu aqui não.

O homem-lobo se aproxima e toma o saquinho da mão do menino. Ele olha para o saquinho obsecado. Contudo, ao abrir e olhar em seu interior o homem-lobo se decepçiona e devolve o saquinho para o menino. Eles se olham. De repente eles ouvem a voz do viajante de longe.

VIAJANTE

Ei lobo, pega esse saquinho aí que to dou as lobeiras.

O homem-lobo olha para o viajante, o viajante balança o saquinho com pequis, O homem-lobo toma o saquinho das mãos do menino. O menino fica surpreso. O homem lobo caminha na direção do viajante. O menino olha para o viajante e para o homem-lobo esboçando um olhar surpreso. O viajante tira um pequi do saquinho para mostrar ao homem-lobo. O homem-lobo olha para o pequi salivando e apressa o passo. O menino olha para os pequis e olha para o homem-lobo salivando.

MENINO

(gritando)

Ei, lobo.

Homem lobo pára de costas para o menino. Viajante olha para menino.

MENINO

Não são lobeiras não. São pequis.

O homem-lobo volta a caminhar. Ao se aproximar do viajante, ele pára

VIAJANTE

Óia aqui besta! Toma as lobêra que cê gosta e me dá o dinheiro que tá nesse saco aí.

O menino olha surpreso para o viajante e se aproxima dos dois a passos lentos. O homem-lobo encara o viajante. O viajante olha para o homem-lobo. O homem-lobo observa o saquinho de pequis na mão do viajante.

VIAJANTE
Dá isso logo diabo.

O homem-lobo joga o saquinho, que tomou do menino, para o alto. O menino observa o saquinho subindo e corre em direção a ele. O homem-lobo desfere um tapa em direção ao braço do viajante com o saquinho de pequis. O viajante corre em direção ao saquinho desviando do golpe. O menino continua se aproximando olhando para o saquinho no alto. O viajante solta o cajado para pegar o saquinho, mas cai. O menino, olhando para o saquinho jogado pelo homem-lobo, tropeça no corpo do viajante e o homem-lobo pega o saquinho arremessado. No chão, o menino pega o saquinho de pequis da mão do viajante. O menino e o homem-lobo se encaram. O menino observa o saquinho de pequis em sua mão.

MENINO
(olhando para o homem-lobo)
Qué trocá?

O menino oferece ao lobo o saquinho de pequis. O homem-lobo joga para ele o saquinho que o menino trouxe da mercearia e lhe toma o saquinho de pequis. O homem-lobo contempla o saquinho saltitante. O menino olha para o viajante, e revista a sua mochila. O menino encontra a lobeira que estava na mochila do viajante. O menino pega a Lobeira.

MENINO
Ei animal. Que mais essa pra me
ajudá a ir pra casa?

O homem-lobo vira-se para o menino. O viajante tenta se levantar. O menino percebe e pega o cajado do viajante. O viajante não consegue ficar de pé.

MENINO
(apontando cajado para
homem-lobo)
Mas só te dou depois de chegá em
casa intero.

O homem-lobo acena positivamente e segue o menino. O viajante olha para o sol. O sol, cada vez mais forte, faz com que ele desmaie.

CENA 12 - EXT/DIA CAMPO CERRADO

O menino e o homem-lobo caminham de volta para casa. O homem-lobo acaricia o saquinho de pequis. O menino coloca a lobeira em um saquinho. Eles observam um urubu passando no sentido contrário.

12.

O menino olha para o homem-lobo e lhe entrega a lobeira que está no saquinho.

FIM

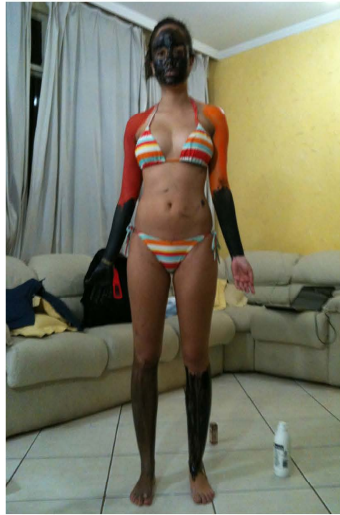
Anexo B - Plano de Filmagem

DATA	LOCAÇÃO	CENA/AÇÃO	PLANOS	PERÍODO	RESUMO DA CENA
07/set	P. PILOTO - COLINA	PONTO DE ENCONTRO	X	5H30	X
	BRAZLÂNDIA - CASA	CHEGADA/CAFÉ	X	7H20/7H40	X
	BRAZLÂNDIA - CASA	CHEGADA/PREPARAÇÃO	X	7H40/8H10	X
	BRAZLÂNDIA - MORRO	CENA 05	1	8H/8H30	LOBO CAI
	BRAZLÂNDIA - MORRO	CENA 08	3	8H30/9H	MENINO ROUBA LOBO
	BRAZLÂNDIA - ENTRADA	CENA 09	2	9H20/9H40	MENINO CHEGA NA CIDADE
	BRAZLÂNDIA - ENTRADA	CENA 11	1	9H40/9H45	MENINO VOLTA DA CIDADE
	BRAZLÂNDIA - MORRO	CENA 11	15	10H/12H30	MENINO REENCONTRA BANDIDOS
	BRAZLÂNDIA - CASA	ALMOÇO	X	12H30/13H30	X
	BRAZLÂNDIA - MORRO	CENA 11	20	13H30/16H	MENINO REENCONTRA BANDIDOS
	BRAZLÂNDIA - MORRO	DESCANSO	X	16H/16H30	X
	BRAZLÂNDIA - MORRO	CENA 12	3	16H30/17H30	MENINO E LOBO VOLTAM PARA CASA DO AVÔ
	BRAZLÂNDIA - CASA	SAÍDA/DESPRODUÇÃO	X	17H30/18H30	X
		SAÍDA/SOBRADINHO	X	18H30/21H	X
08/set	SOBRADINHO - PÓLO	PREPARAÇÃO/ CAFÉ	X	6H/6H30	X
	SOBRADINHO - PÓLO	PREPARAÇÃO	X	6H30/7H10	X
	SOBRADINHO - CERRADO	CENA 03	27	7H10/11H	MENINO É ENCONTRADO PELO VIAJANTE
	SOBRADINHO - CERRADO	CENA 06	4	11H/11H40	VIAJANTE DESCOBRE QUE ESTÁ COM PEQUIS
	SOBRADINHO - CERRADO	ALMOÇO	X	12H00/13H20	X
	SOBRADINHO - CERRADO	CENA 04	45	13H40/17H	MENINO CAI EM EMBOSCADA
	SOBRADINHO - CERRADO	CENA 05	1	17H/17H15	LOBO CORRE
	SOBRADINHO - CERRADO	CENA 07	2	17H20/18H	MENINO DESCOBRE QUE FOI ROUBADO
	SOBRADINHO - PÓLO	CONVIVÊNCIA	X	18H40/22H	X
09/set	SOBRADINHO - CERRADO	GATO NO MURO	VÁRIOS	6H	SOL NASCENDO/ETC
	SOBRADINHO - PÓLO	PREPARAÇÃO/ CAFÉ	X	9H/9H30	X
	SOBRADINHO - PÓLO	PREPARAÇÃO	X	9H30/10H	X
	SOBRADINHO - CERRADO	CENA 2	13	10H/12H30	X
	SOBRADINHO - PÓLO	ALMOÇO	X	12H30/14H	X
	SOBRADINHO - CERRADO	GATO NO MURO	VÁRIOS	14H/18H	SOL SE PONDO
10/set	ALGUM LUGAR	BUSCAR ANDRADE			X
	SOBRADINHO - PÓLO	PREPARAÇÃO/ CAFÉ	x	7H/7H30	X
	SOBRADINHO - PÓLO	PREPARAÇÃO	x	7H30/8H	X
	SOBRADINHO - CASA	CENA 01	27	8H/12H	AVO MANDA MENINO SAIR
	????	ALMOÇO	X	12H/13H30	X
	SOBRADINHO - CASA	CENA 13	9	13H30/16H30	MENINO VOLTA PARA CASA
	SOBRADINHO - CERRADO	INSERT	3	17H/17H40	LOBO ESPALHANDO SEMENTES
	SOBRADINHO - PÓLO	DESPRODUÇÃO	X	17H40 - 18H30	X
13/set	ESTÚDIO FAC	PREPARAÇÃO	X	18H	X
	ESTÚDIO FAC	CENA 10	1	19H/21H	MENINO CHEGA NA MERCEARIA

Anexo C - Análise Técnica

CENA	AÇÃO	LOCAÇÃO	PERSONAGENS	FIGURINOS	FOTOGRAFIA	SOM	ARTE
1	avô manda menino comprar algo na cidade	sobradinho-casa	menino avô	figurino avô figurino menino	equipamento foto	equipamento som	caliandra cabaça c/ amendoim reposição de amendoim bengala moringa papel com anotação saco com dinheiro
2	menino perdido no cerrado desmaia em seguida	sobradinho - cerrado encruzilhada	menino homem-lobo	figurino menino figurino homem-lobo	equipamento foto	equipamento som	saco com dinheiro caliandra suor
3	menino é acordado por um viajante	sobradinho - cerrado encruzilhada	menino viajante homem-lobo	figurino menino sujo figurino homem-lobo figurino viajante	equipamento foto	equipamento som	urina saco com dinheiro moringa
4	menino é vítima do golpe dos assaltantes	sobradinho - cerrado arbustos	menino viajante homem-lobo	figurino menino sujo figurino homem-lobo figurino viajante	equipamento foto colchão pá	equipamento som	caliandras saco com dinheiro saco com pequis pequis lobeira
INSER 1	homem-lobo e sua adoração por lobeiras	sobradinho - cerrado	homem-lobo	figurino homem-lobo	equipamento foto	equipamento som	lobeira confetes
5	viajante descobre que pegou saquinho errado	sobradinho - cerrado	viajante	figurino viajante	equipamento foto	equipamento som	moringa saquinho com pequis urubu
6	homem-lobo desmaia	brazilândia/sobradinho	homem-lobo	figurino homem-lobo	equipamento foto	equipamento som	saquinho com dinheiro
7	menino acorda e percebe que foi roubado	sobradinho - cerrado	menino	figurino menino mais sujo	equipamento foto	equipamento som	

8	menino pega dinheiro com lobo	brazilândia - morro	menino homem-lobo viajante	figurino menino mais sujo figurino homem-lobo figurino viajante	equipamento foto	equipamento som	saquinho de dinheiro saquinho com pequi
9	menino entra na cidade	brazilândia - entrada	menino	figurino menino mais sujo	equipamento foto	equipamento som	saquinho de dinheiro
10	menino compra o que o avô pediu	mercearia	menino dono da loja	figurino menino	equipamento foto	equipamento som	conteúdo do saquinho
11	menino reencontra viajante e homem-lobo viajante fica para trás e menino volta para casa	brazilândia - entrada brazilândia - morro	menino homem-lobo viajante	figurino menino mais sujo figurino homem-lobo figurino viajante	equipamento foto colchão	equipamento som	conteúdo do saquinho lobeira saquinho com pequis
12	menino volta para casa com homem-lobo	brazilândia - morro	menino homem-lobo	figurino menino mais sujo figurino homem-lobo	equipamento foto	equipamento som	urubu cajado viajante saquinho com lobeira saquinho com pequis
13	menino entrega compras para avô	frente da casa do avô	menino homem-lobo avô	figurino menino mais sujo figurino homem-lobo figurino avô	equipamento foto	equipamento som	pequis conteúdo do saquinho saquinho com lobeira cadeira bacia com amendoim reposição de amendoim cadeira bengala moringa tronco



Teste de Maquiagem para Homem-Lobo



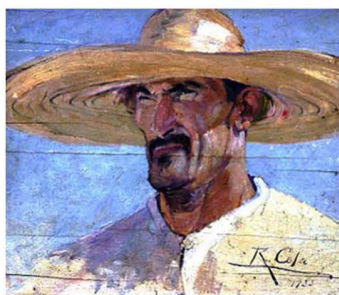
lobeira



Referência de cor para maquiagem do Homem-Lobo



unhas do homem-lobo



Chapéu do Viajante



Calça do viajante



botas do viajante



Cabaça com bebida do viajante



Cajado do viajante



saquinho com dinheiro



cadeira do avô



ideia inicial para a roupa do menino



paneiro para colocar os amendoins do avô

Anexo E - Pesquisa de Arte (Locações)



Locação - Brazlândia.



Locação - Pólo de Cinema



Locação - Casa do “Seu Ninzico”

Anexo F – Atores



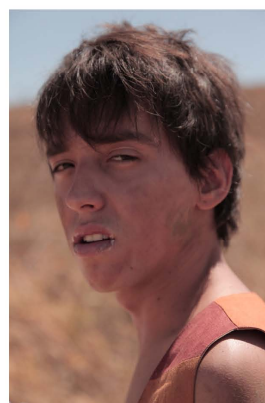
Ator - Vanderlei Costa (Homem-Lobo)



Ator - Réverson dos Anjos (Viajante)



Ator - Andrade Jr. (Avô)



Ator - Lupe Leal (Menino)



Foto da Equipe 01

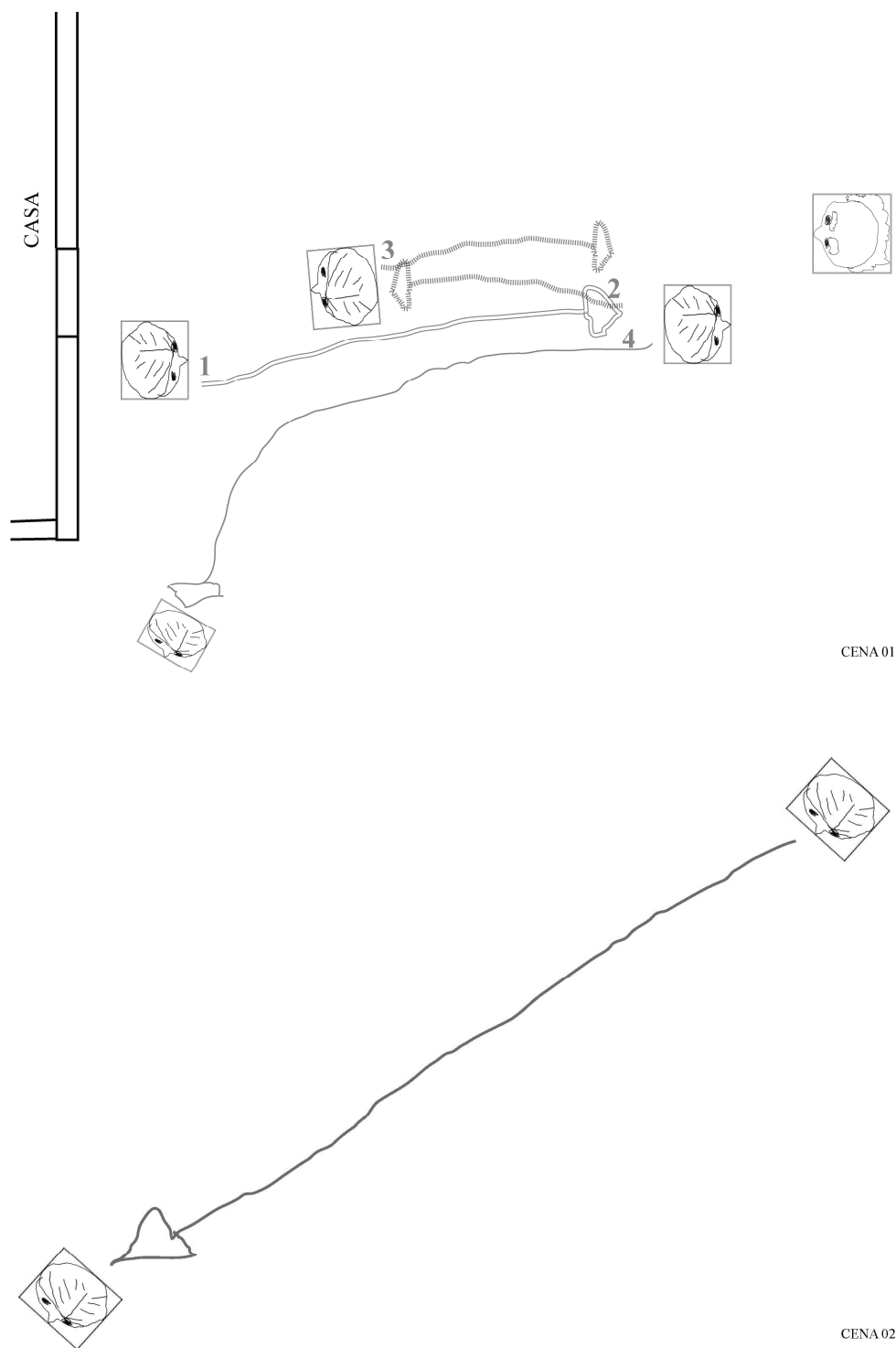


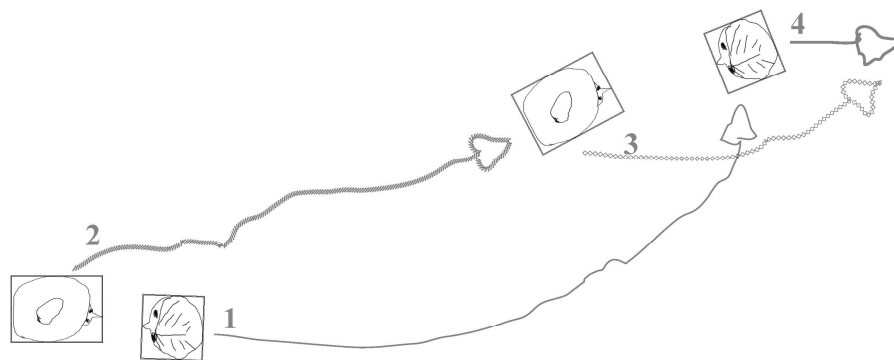
Foto da Equipe 02



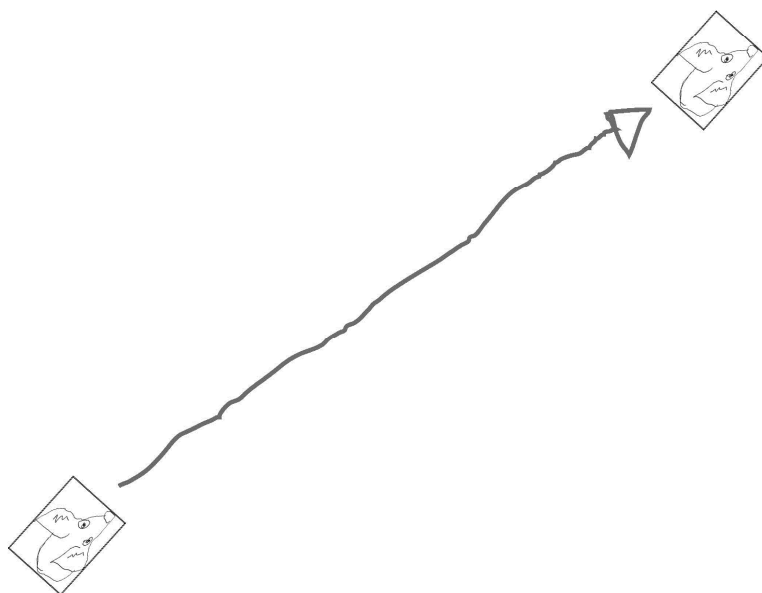
Proposta de cartaz

Anexo H – Mapa de ações

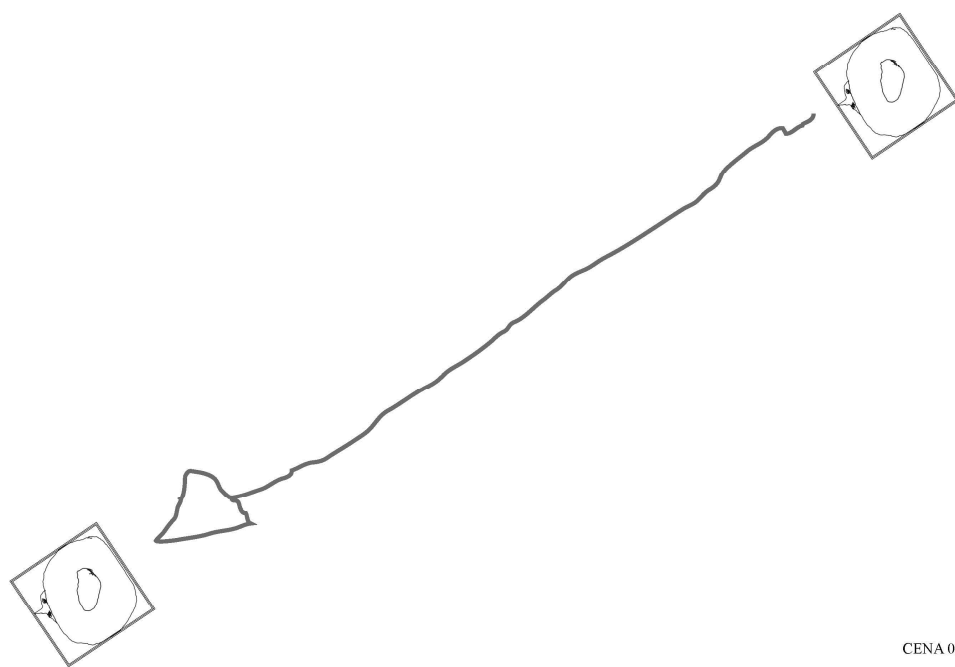




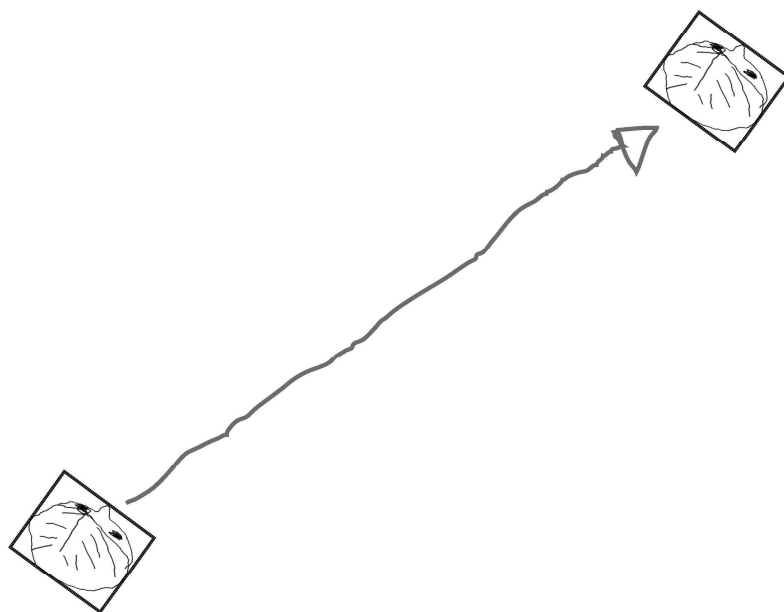
CENA 03



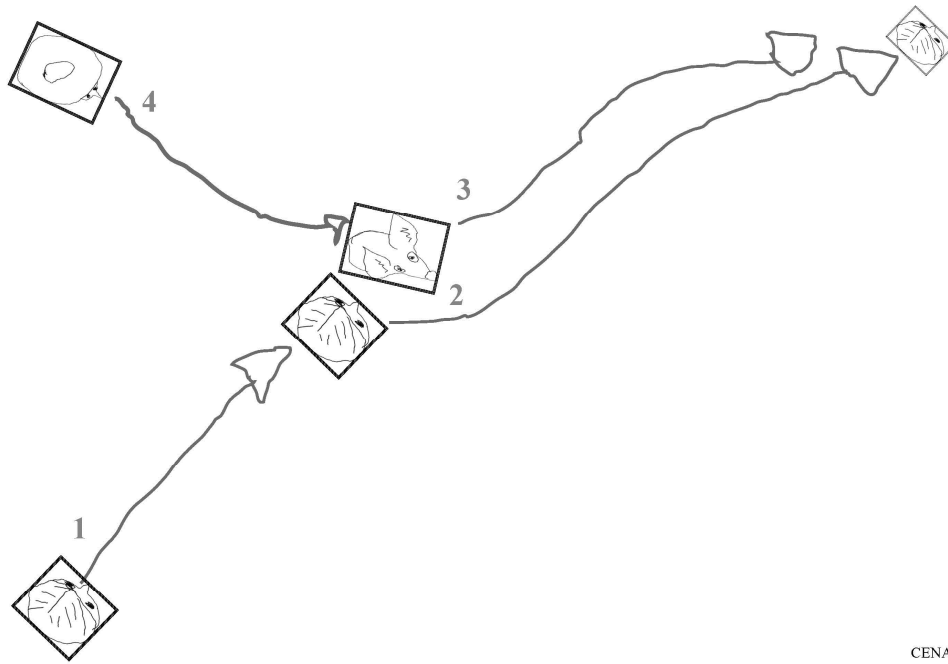
CENA 05



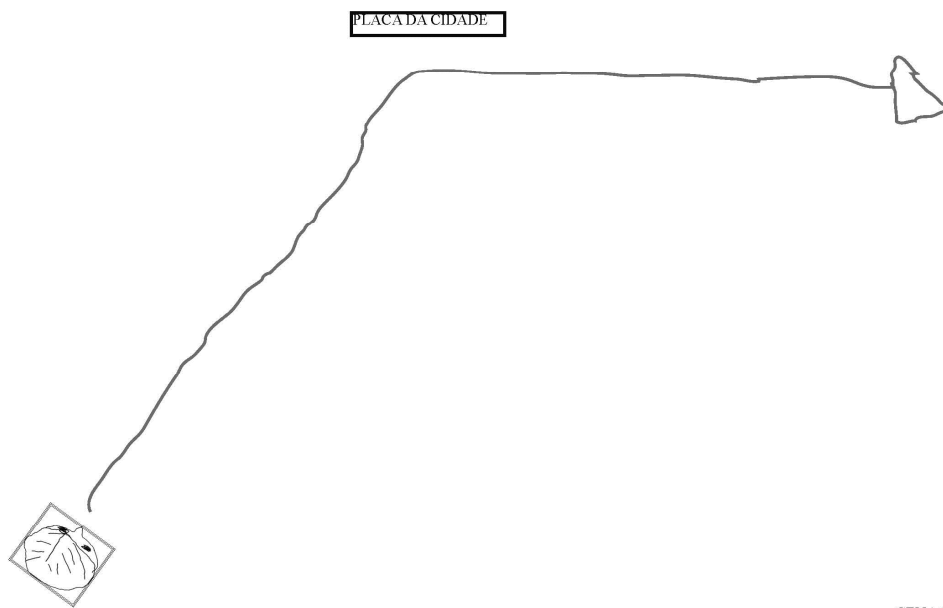
CENA 06



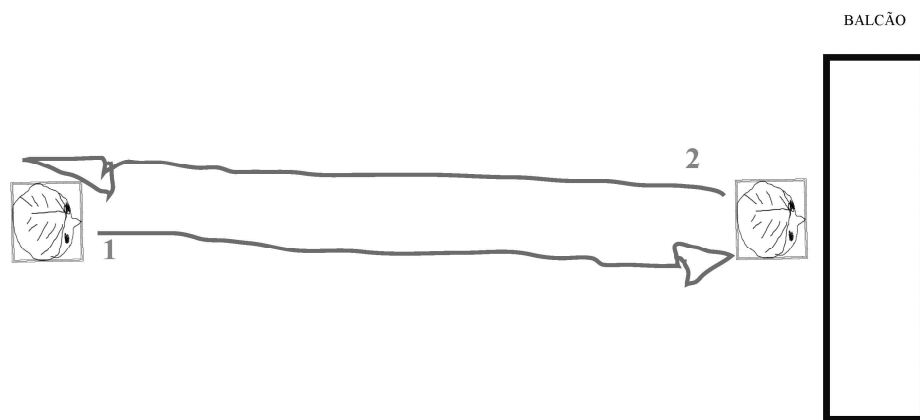
CENA 07



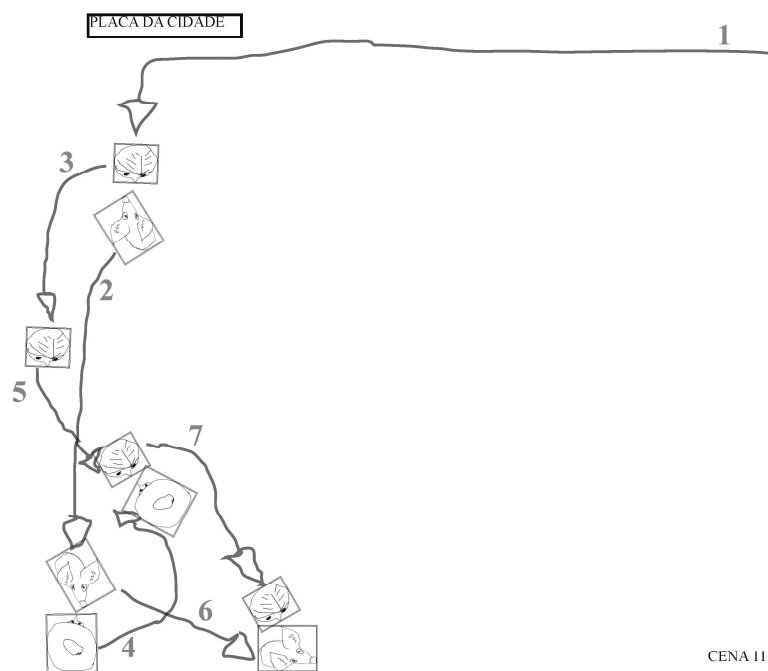
CENA 08



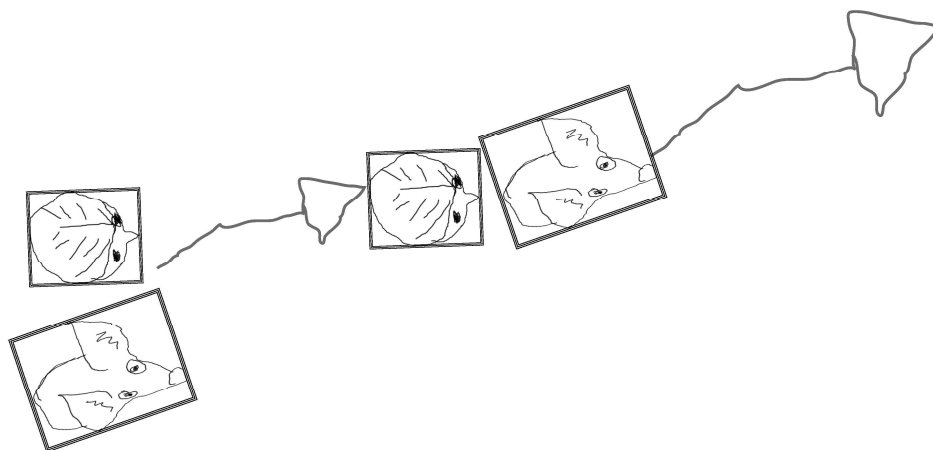
CENA 09



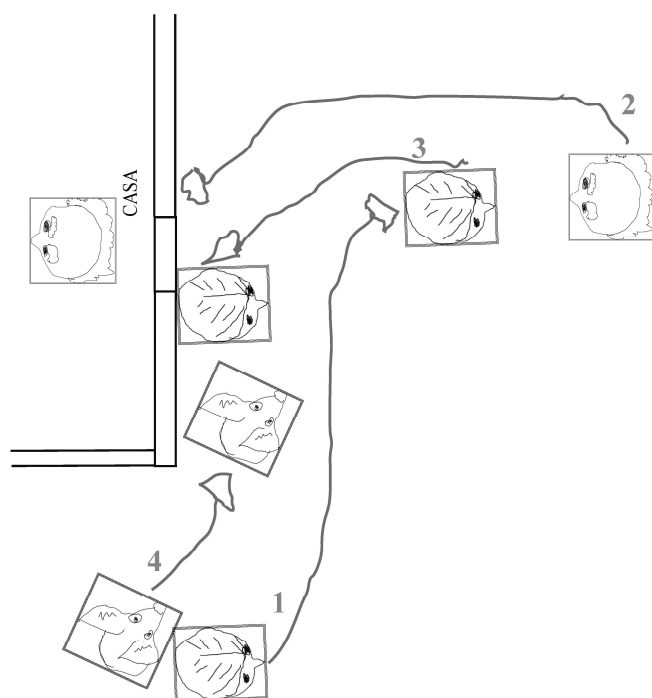
CENA 10



CENA 11



CENA 12



CENA 13

Anexo I – Decupagem Completa